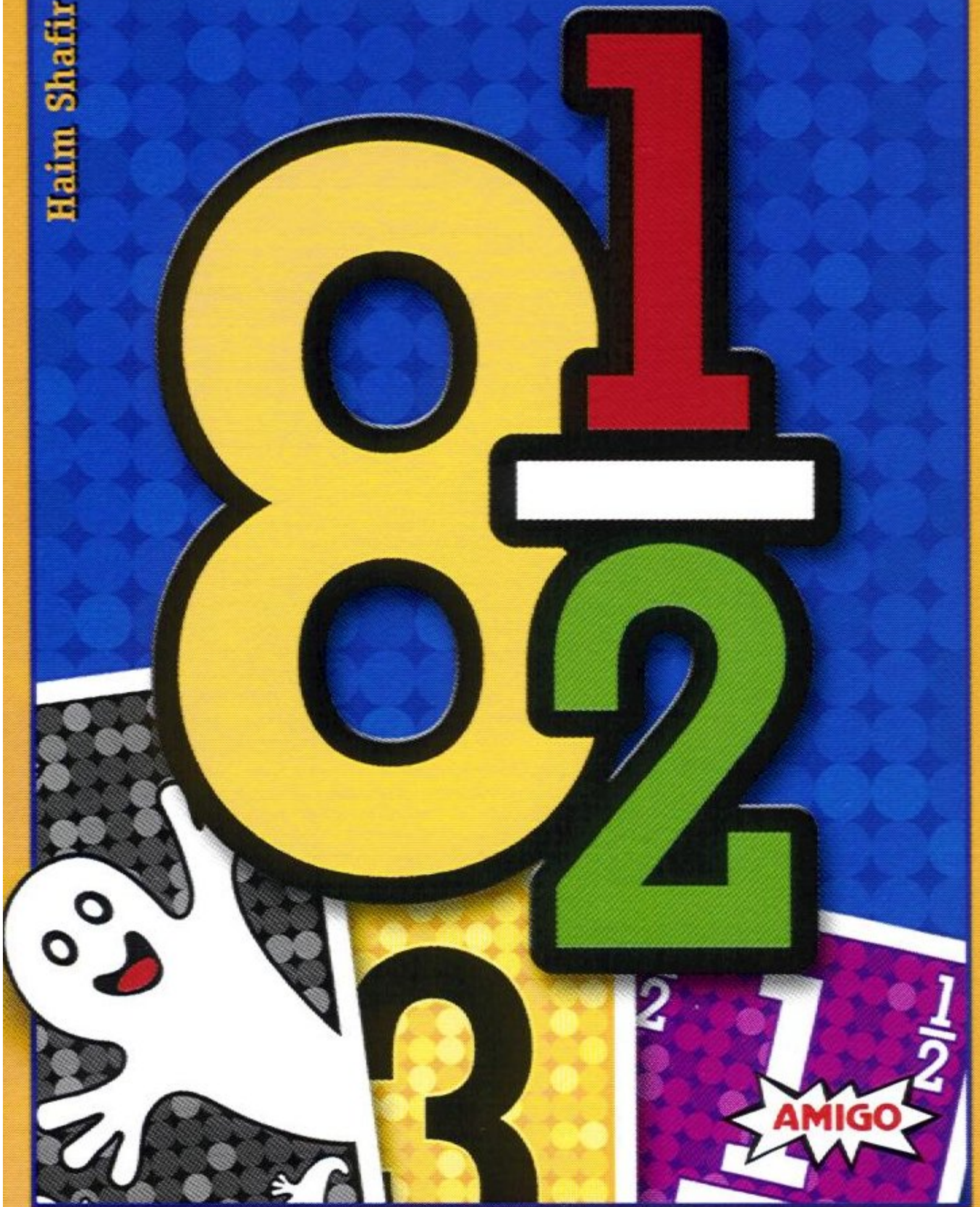


Haim Shafir



8 ½

Amigo, 2005

Haim SHAFIR

2 - 5 spelers vanaf 8 jaar

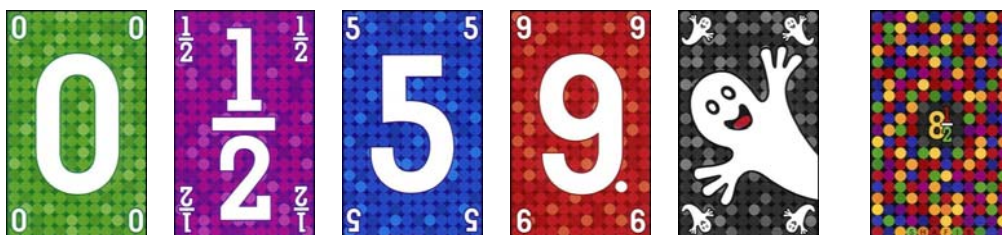
± 30 minuten

# Spelmateriaal

- ➡ **38 gele getalkaarten**  
met de cijfers van 1 - 4 en 6 - 8



- ➡ **34 speciale kaarten**  
met de getallen 0, 1/2, 5, 9 en de geestkaart



- ➡ **1 blocnote**

8 1/2 Spielblock				
Spieler:				
Punkte im 1. Spiel:				
Punkte im 2. Spiel:				
Punkte im 3. Spiel:				
Punkte im 4. Spiel:				
Punkte im 5. Spiel:				
Punkte im 6. Spiel:				
Endergebnis:				



## Spelidee

De spelers moeten kaarten, uit de hand, uitspelen op de aflegstapel in het midden van de tafel. De speler die aan de beurt is, moet een kaart uitspelen waarvan de waarde even hoog of hoger is dan de bovenste kaart van de aflegstapel. Een speler die zulke kaart niet kan uitspelen en ook geen speciale kaart heeft om de situatie te redden, ontvangt alle kaarten van de aflegstapel.

Het doel van het spel is om enerzijds zo verstandig mogelijk te spelen zodat men geen kaarten moet nemen en anderzijds proberen om als eerste al zijn handkaarten uit te spelen.

# Spelvoorbereiding

Eén speler mixt gedekt zeer grondig alle kaarten.

Daarna worden de kaarten als volgt aan alle spelers verdeeld:

- Om te beginnen ontvangt elke speler **drie gedekte kaarten** (blinde kaarten) en daarna **drie open kaarten**. De kaarten worden **vóór elke speler in drie stapels** op de speeltafel gelegd. Onderaan liggen de blinde kaarten, bovenaan liggen de open kaarten.
- Vervolgens ontvangt elke speler **drie gedekte kaarten in de hand**.
- De **resterende kaarten** worden **gelijkmatig onder alle spelers verdeeld**. Als één of meerdere spelers een kaart meer zouden hebben, is dat helemaal niet erg. Deze kaarten worden als **een eigen gedekte voorraadstapel** naast de drie stapeltjes van twee kaarten klaargelegd.



## Belangrijk

Iedere speler speelt **eerst met zijn handkaarten en met zijn voorraadstapel**.

De blinde kaarten en de open kaarten nemen pas deel aan het spel zodra de speler al zijn andere kaarten is kwijtgeraakt.

## Spelverloop

Het spel begint met de speler die **de kleinste gele kaart in de hand** heeft. Alle spelers noemen hun kleinste gele handkaart. Als er meerdere spelers zijn met de kleinste kaart dan wordt uit die spelers de startspeler gekozen.

De startspeler legt deze kleinste gele kaart open in het midden van de tafel. Deze kaart vormt het begin van de aflegstapel. Daarna trekt de speler een kaart van zijn voorraadstapel in de hand.

Daarna wordt er om de beurt gespeeld met de wijzers van de klok mee.

## Drie belangrijke regels

1. De speler die aan de beurt is, moet **minstens één kaart uitspelen** en luidop **het nieuwe bod** vermelden.
2. Uitgespeelde kaarten moeten **minstens even hoog of hoger zijn** dan de bovenste kaart van de aflegstapel of er moet een speciale kaart worden gespeeld (zie verder bij 'Speciale kaarten').  
Als een speler van een kaart die hij kan spelen **meerdere identieke exemplaren** in de hand heeft, mag hij deze allemaal **in één beurt** uitspelen. Het afgebeelde cijfer wordt echter maar eenmaal vermeld.
3. Na het uitspelen van een aantal kaarten **trekt de speler hetzelfde aantal** na van zijn voorraadstapel. Een speler moet altijd drie kaarten in de hand hebben.



### Voorbeeld

Als de bovenste kaart van de aflegstapel een **zes** is, dan kan ofwel een 6, een 7, een 8 of een 9 worden uitgespeeld.

## Een speler kan geen kaart uitspelen

De aflegstapel groeit almaar meer in de hoogte. Als een speler niet in de mogelijkheid is om een kaart uit te spelen, moet hij **de volledige aflegstapel nemen** en die stapel open opzij leggen achter zijn blinde kaarten. Deze kaartenstapel is uit het spel en speelt maar terug een rol aan het einde van het spel bij de puntenwaardering.

De **linkerbuurman van de speler** die de aflegstapel moest nemen, is onmiddellijk aan de beurt. Hij mag gelijk welke kaart uitspelen om een nieuwe aflegstapel te beginnen.

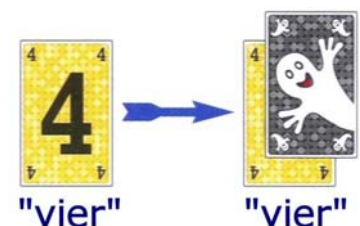
## De speciale kaarten

In plaats van een gele getalkaart mag een speler ook een speciale kaart uitspelen. Speciale kaarten kunnen de speler helpen als hij geen correcte gele kaart kan uitspelen.

### De zwarte geestkaart

De **geestkaart** heeft geen getal en daarom **blijft het bod**, waarop deze geestkaart wordt gelegd, **bestaan**.

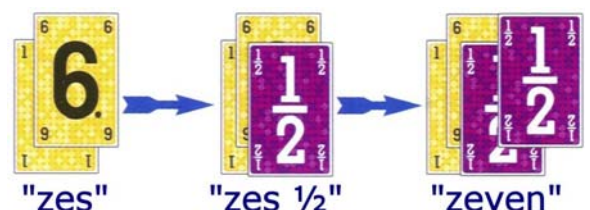
Legt een speler bijvoorbeeld een geest op een 4, dan zegt hij: "vier". De volgende speler kan eveneens een geest leggen of minstens een 4.



### De paarse 1/2-kaart

Deze kaart **verhoogt elk bod met een 1/2**.

Legt een speler deze kaart op een 6 dan zegt hij: "6 1/2". De volgende speler kan dan ook een 1/2 leggen en zegt dan: "zeven".



Er mogen **meerdere paarse ½-kaarten op elkaar** worden gelegd. In dat geval wordt er telkens met een half verder geteld.

Ligt er bijvoorbeeld een bod van zes op de aflegstapel en er worden drie paarse kaarten door één speler gespeeld, dan zegt hij: "7½".

### Opmerking

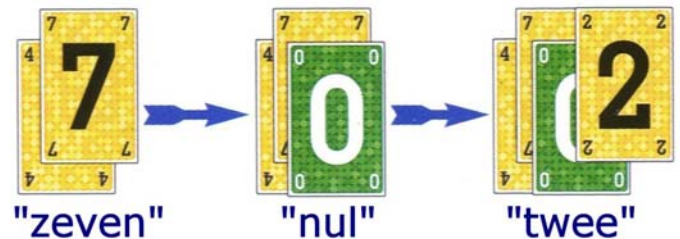
*Alleen bij een bod van 8 ½ mag geen paarse ½-kaart worden afgelegd.*

### De groene kaart 0

Deze kaart mag alleen dan worden gespeeld als het vorige bod van de speler **op een geheel getal is geëindigd** (en niet op een half).

Als bijvoorbeeld door een speler het bod 6½ werd gedaan, mag geen groene kaart 0 worden gespeeld.

Als een nulkaart werd uitgespeeld, begint het bod van de aflegstapel opnieuw bij 0.



### De aanval

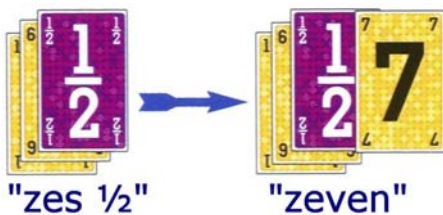
Als een speler door het uitspelen van een **paarse ½-kaart of een geestkaart** een bod maakt dat op een half eindigt **en** de eerstvolgende speler het bod verhoogt tot het eerstvolgende geheel getal, is er een succesvolle aanval uitgevoerd.

Stel dat het bod op 3½ staat en de volgende speler speelt een geestkaart dan blijft het bod op 3½.

Als de eerstvolgende speler een gele kaart 4 kan spelen dan bereikt hij met dit bod het eerstvolgende gehele getal en heeft hij een succesvolle aanval uitgevoerd.

De speler die dan als **laatste het bod heeft gemaakt dat op een ½ eindigt**, moet de **volledige aflegstapel nemen** en heeft geen verweermogelijkheid.

Daarna mag de aanvalleur een nieuwe aflegstapel openen.



### Voorbeeld

Carl speelt een paarse ½-kaart op een 6 en zegt: "6½".

Anne speelt een 7 en zegt: "aanval met zeven".

Carl moet de volledige aflegstapel nemen en Anne mag een nieuwe aflegstapel openen.

### Belangrijk

**Geen enkele speler is gedwongen** om een aanval uit te voeren. Een speler kan ook een andere passende kaart spelen op een bod dat eindigt op een ½ (bijvoorbeeld een 6 op een bod van 4½ of een 9 op een bod van 7½). Ook het uitspelen van een nieuwe paarse ½-kaart die van een 6½ een 7 maakt, is geen aanval. In al deze situaties loopt het spel gewoon verder.

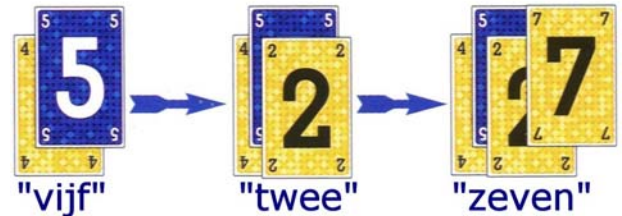
## Twee belangrijke 8½ regels

1. Een speler die de kaarten **8** en een ½ in de hand heeft, mag **de beide kaarten** (de 8 onder de ½) samen **in één beurt** uitspelen. Hij zegt dan: "8½".
2. Zodra een speler een bod van 8½ heeft gedaan, mag de volgende speler noch een ½ noch een **0** uitspelen. Hij mag alleen nog een **geestkaart**, **dezelfde 8½-combinatie** en natuurlijk ook de **9** uitspelen. De **9** is dan de **aanvalskaat** tegen de speler die als laatste de **8½ heeft uitgespeeld**.

## De blauwe kaart 5

De volgende speler, met de wijzers van de klok mee, **en alleen deze speler** moet een **lagere kaart** op de aflegstapel leggen of ook een 5-kaart.

Een 5 kan enkel op een 5 of op een lagere kaart worden gespeeld.



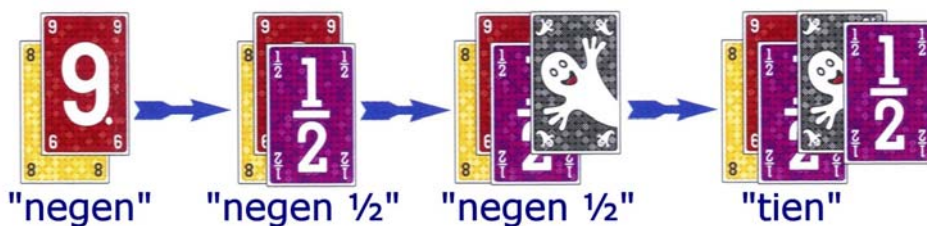
## Belangrijk

Als het laatste bod een 5 is en de volgende speler speelt een ½-kaart dan luidt het bod niet ½ maar wel 5½ en moet de volgende speler een hogere kaart spelen.

## De rode kaart 9

Deze kaart is de **hoogste getalkaart** in het spel.

Op een 9 kunnen alleen de kaarten ½, **0**, **geest** en natuurlijk ook **9** worden gelegd.



## De blinde kaarten en de open kaarten

Zodra een speler de **laatste kaart van zijn voorraadstapel** in de hand heeft genomen, kan hij **geen kaart meer natrekken**. Als hij dan ook al zijn handkaarten is kwijtgeraakt, komen de blinde en de open kaarten in het spel.

Als **eerste** moet hij zijn **open kaarten** uitspelen. Welke kaart hij uitspeelt, mag hij zelf kiezen. Uiteraard moet deze kaart wel passen (volgens de regels) op de bovenste kaart van de aflegstapel. Als de speler niet in de mogelijkheid is om één van zijn open kaarten te spelen, moet hij de aflegstapel nemen. Maar in plaats van deze aflegstapel opzij te leggen, moet hij deze **aflegstapel in de hand** nemen. Pas wanneer deze handkaarten allemaal zijn uitgespeeld, mag hij opnieuw zijn open kaarten uitspelen.

Zodra alle open kaarten zijn uitgespeeld, moet hij één van zijn blinde kaarten uitspelen. Hij mag natuurlijk niet eerst zien welke kaart er verscholen zit. Hij moet dus beslissen om één van deze blinde kaarten te nemen en die dan open uitspelen. Als deze blinde kaart inderdaad volgens de regels van het spel kan worden gespeeld, is de volgende speler aan de beurt. Als deze kaart niet mag worden gespeeld, moet hij de aflegstapel, inclusief zijn zonet gespeelde blinde kaart, in de hand nemen.

## Principieel

Zodra een speler **in de mogelijkheid is om zijn open kaarten uit te spelen**, mag hij de kaarten van de aflegstapel (als hij gedwongen wordt om deze stapel te nemen) niet meer terzijde leggen, maar **moet hij de kaarten van de aflegstapel in de hand** nemen. In dit geval mag hij dus **meer dan drie kaarten** in de hand houden. Hij moet dan eerst al zijn handkaarten kwijtraken vooraleer hij opnieuw open en blinde kaarten mag uitspelen.

## Einde van het spel

Zodra een speler zijn **laatste blinde kaart reglementair** op de aflegstapel heeft gelegd en de eerstvolgende speler geen aanval kan afronden, is het spel ten einde (anders gaat het spel gewoon door). Deze speler wint het spel.

Van de andere speler is **die speler laatst** die nog het **meeste aantal kaarten in zijn bezit** heeft (terzijde gelegde kaarten, handkaarten, open kaarten en blinde kaarten).

## Puntenverdeling

De **winnaar** van een spel ontvangt **twee punten**. De speler met de **minste kaarten** in zijn bezit ontvangt **één punt**. Als de **winnaar ook** diegene is die de **minste kaarten** heeft, ontvangt hij **drie punten**. De punten worden telkens op de blocnote genoteerd. Na zes spelletjes (of meer of minder) worden de punten van de afzonderlijke spelletjes samengeteld. De winnaar is die speler die de meeste punten heeft verzameld.

De speler die aan de beurt is, moet één kaart uitspelen, waarvan de waarde even hoog of hoger is dan de bovenste kaart van de aflegstapel. Kan hij dat niet en heeft hij ook geen speciale kaart en dan moet hij de volledige aflegstapel nemen. Doel van het spel is om zo weinig mogelijk kaarten te incasseren en zo snel mogelijk zijn kaarten kwijt te raken.

2 - 5	30 min	8 +

**Inhoud**  
72 kaarten  
1 blocnote  
1 handleiding

**Auteur:** Haim Shafir  
**Grafiek:** Ran Arieli

© AMIGO  
Spiel + Freizeit GmbH  
D-63128 Dietzenbach  
MMV  
www.amigo-spiele.de

CE 5910

4 007396 059106

**AMIGO**

2 november 2005